DEN SVENSKA SPELBRANSCHEN



2016-12-01

Förutsättningar för spelverksamhet inom landet

Henrik Jordahl och David Sundén

Den svenska spelbranschen

Förutsättningar för spelverksamhet inom landet

Av Henrik Jordahl och David Sundén

Analysen i denna rapport har genomförts av författarna självständigt. De slutsatser och bedömningar som presenteras i rapporten är författarnas egna och är inte avsedda att återspegla Institutet för Näringslivsforsknings ståndpunkt.

SAMMANFATTNING

- Den landbaserade och i Sverige reglerade spelmarknaden krymper medan onlinespelen fortsätter att växa. De utlandsreglerade företagen stod under 2015 för 55 procent av den svenska onlinespelmarknaden.
- Den privata svenska spelbranschen har på 20 år växt till ett tjugotal företag med 7 300 anställda och en omsättning i Sverige efter utbetalda vinster på 4,4 miljarder kronor. De femton börsnoterade spelföretagen värderas tillsammans till 69 miljarder kronor.
- Bland de svenska spelföretagens ägare finns förutom några av grundarna även svenska banker och fonder, samt AP-fonderna. Totalt uppgår AP-fondernas innehav i svenska och utländska spelbolag till ett värde av 3,8 miljarder kronor.
- Förutsättningar för att lokalisera spelverksamhet till Sverige har påverkats av befintliga regleringar. Den aviserade omreglering av den svenska spelmarknaden kan på motsvarande sätt påverka lokaliseringsbeslut för lång tid framöver.
- Utifrån rapportens näringspolitiska perspektiv bör en framtida omreglering av spelmarknaden ta hänsyn till följande aspekter:
  - Det finns stora likheter mellan de svenska onlinespelbolagen och andra framgångsrika svenska tech- och internetbolag. Oavsett bransch finns exempel på exceptionella framgångar som baseras på liknande förutsättningar: entreprenörskap, IT-kunskaper och högutbildad arbetskraft. Det finns därför en stor potential till ökad korsbefruktning mellan spelindustrin och andra online-branscher.
  - Sverige bör ta efter den danska regleringen och endast kräva licenser av speloperatörerna och inte även av deras underleverantörer. Krav på licenser i hela värdekedjan, såsom i Storbritannien, kan leda till betydande negativa konsekvenser för de framgångsrika svenska B2B-spelföretagen liksom för andra underleverantörer.
  - En ny spelmarknadsreglering bör fokusera på att skapa långsiktigt hållbara regler. Långsiktighet skapar stabila förutsättningar för spelbolagen att investera och utvecklas. Lyckas man inte med detta finns risken att marknaden måste genomgå ytterligare en omreglering som i onödan ökar osäkerheten och drar mer resurser från samtliga aktörer. Samtidigt bör alla parter vara medvetna om att anpassningar i regelverket troligtvis är nödvändiga för att hantera brister och möta förändringar på marknaden.
  - De politiska partierna har ett stort ansvar för att i riksdagen rösta fram en reglering som är långsiktigt säkrad politiskt och som inte riskerar att rivas upp vid framtida regeringsskiften. Detta kommer att kräva betydande kompromisser eftersom partierna i dagsläget inte är överens. När Licensutredningens förslag väl har lagts fram blir detta den viktigaste aspekten i det politiska arbetet.

SPELMARKNADENS REGLERING ALLT MINDRE RELEVANT

Tillväxten på den svenska spelmarknaden är starkast online och bland de utländskt reglerade spelbolagen. Under 2015 växte onlinespelandet med 11 procent medan de landbaserade spelen minskade något i omsättning.[1] Utländskt reglerade spelbolag har nu 55 procent av den svenska onlinemarknaden, en ökning från 50 procent 2013.[2] Denna utveckling innebär att den svenska inhemska spelregleringen helt har förlorat sin relevans för den växande onlinemarknaden och därmed förlorar den även sakta sin betydelse för den totala spelmarknaden.

Onlinemarknadens aktörer intensifierar arbetet med att erbjuda spel från nya plattformar. Allt fler spelar med hjälp av sin mobiltelefon eller surfplatta och nya spelapplikationer utvecklas kontinuerligt. Möjligheten att spela på sin mobiltelefon var man än befinner sig har inneburit en stor förändring till fördel bland annat för de aktörer som erbjuder sport- och livespel. Andelen svenska spelkonsumenter som har spelat från sin mobil (24 procent) börjar närma sig den andel som har spelat från en dator (29 procent).[3]

Sverige har en relativt stor onlinemarknad. Onlinespelen står för 38 procent av omsättningen,[4] vilket innebär en tredje plats i EU efter Irland och Danmark och högt över EU-genomsnittet på 18 procent[5]. Mätt i Euro är Sverige den femte största onlinemarknaden i EU efter Storbritannien, Frankrike, Tyskland och Italien.[6] Alla prognoser tyder på att onlinespel kommer att stå för en allt större andel av spelmarknaden.

Utvecklingen har nödvändiggjort en omreglering av spelmarknaden, något som regeringen aviserat ska genomföras under 2018. På samma sätt som den befintliga regleringen har spelat stor roll för den svenska spelbranschen kommer en framtida reglering att ha stor betydelse för spelbranschens investerings- och lokaliseringsbeslut för lång tid framöver. De dominerande perspektiven när regleringsfrågan diskuteras har handlat om skatteintäkter, spelproblem och den ideella sektorns förutsättningar. Därutöver bör omregleringen även beakta näringsperspektivet. Sverige har förutom en stor hemmamarknad en exceptionellt framgångsrik och internationell spelbransch. De svenska spelföretagens snabba tillväxt och ökande ekonomiska betydelse kartläggs i den här rapporten. Dessutom diskuteras hur en framtida spelmarknadsreglering kan påverka spelbranschens tillväxtmöjligheter, bland annat genom att stimulera korsbefruktning med andra tech- och internetbolag.

---

[1] Lotteriinspektionen (2016) Den svenska spelmarknaden 2015.
[2] Lotteriinspektionen (2016) Den svenska spelmarknaden 2015; Lotteriinspektionen (2014), Spelmarknadens utveckling i Sverige och internationellt 2013.
[3] Preliminär sammanställning av svensk spelmarknad 2015 – Lotteriinspektionen (2016)
[4] Lotteriinspektionen (2016) Den svenska spelmarknaden 2015.
[5] H2 Gambling Capital (2016).
[6] H2 Gambling Capital (2016).

DEN SVENSKA SPELBRANSCHEN

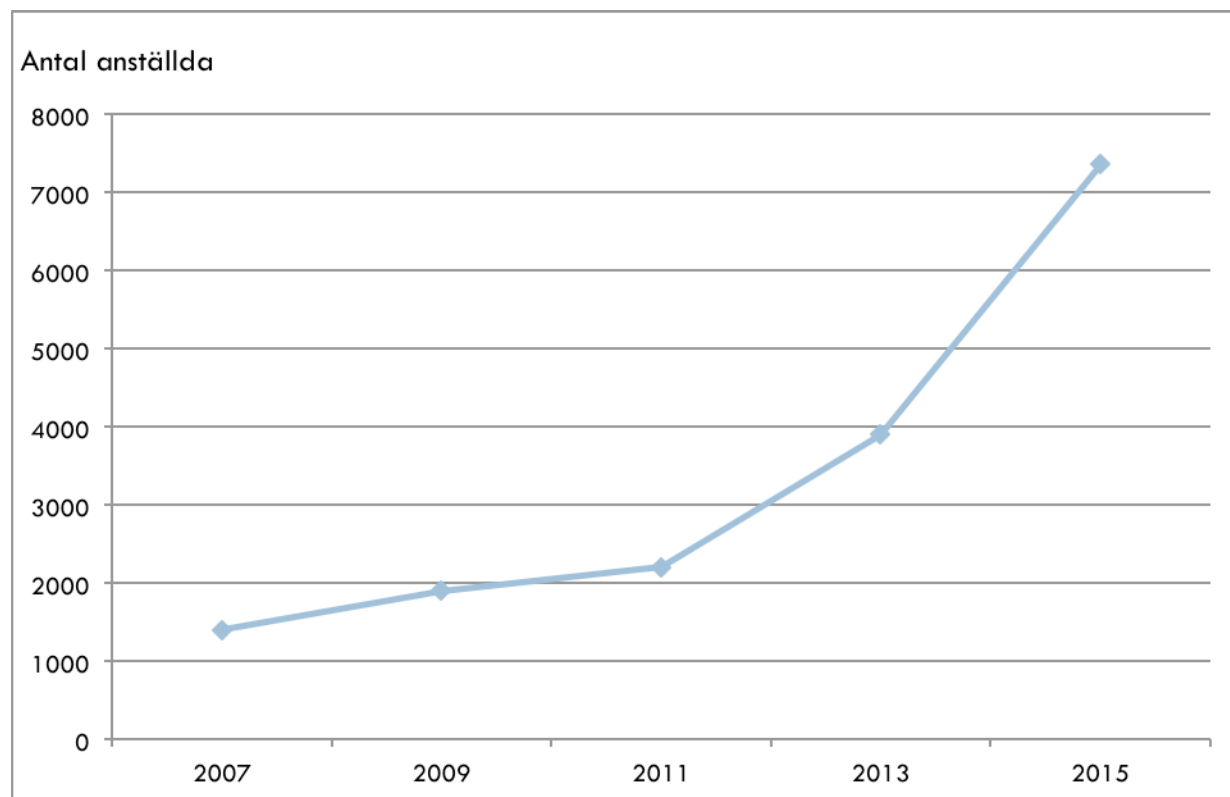
På 25 år har den svenska spelbranschen gått från att vara en huvudsakligen nationell och statlig angelägenhet till dagens situation med ett tjugotal privata spelföretag som kan betraktas som svenska.[7] Tillsammans har dessa privata spelföretag omkring 7 300 anställda.[8] Företagen finns både inom det så kallade B2C-segmentet med konsumenter som kunder och inom B2B-segmentet med företagskunder. Unibet och Betsson hör till Europas största privata onlinespeloperatörer och erbjuder ett brett utbud av olika spel. Flera av världens mest framgångsrika onlinespeloperatörer använder NetEnts spelsystem för nätkasinon. Evolution Gaming har under de senaste åren etablerat sig som Europas ledande leverantör av livekasino i Europa. Den privata branschens totala omsättning på spel efter utbetalda vinster uppgick till omkring 4,4 miljarder kronor 2015, en ökning med 6 procent sedan 2014.[9]

Svenska Spel, ATG och övriga i Sverige reglerade speloperatörer ligger med sina sammanlagt 2 400 anställda inte i närheten av de privata spelföretagens anställningssiffror.[10] Som tabell 1 visar har antalet anställda i den svenska privata spelbranschen ökat kraftigt sedan 2007. Sedan 2011 har det totala antalet anställda ökat med 235 procent. Tillsammans har de privata och de i Sverige reglerade spelbolagen 9 760 anställda, fler än vad företag som Telia, H&M eller IKEA har i Sverige, samt även fler anställda än någon av de fyra storbankerna (Swedbank, SEB, Handelsbanken och Nordea) har i Sverige.[11]

---

[7] ATG, Svenska Postkodlotteriet med flera av Lotteriinspektionen reglerade företag räknas inte in bland företagen i den privata spelbranschen i denna rapport.
[8] Baserat på information från årsredovisningarna från de privata spelbolagen. Det är svårt att avgöra hur många av dessa som arbetar i Sverige. Siffrorna för spelbranschen exkluderar utländska spelbolag med verksamhet i Sverige. Siffrorna exkluderar även jobb hos underleverantörer, till exempel framgår av Betssons årsredovisning för 2015 att företaget har 151 konsulter engagerade på heltid.
[9] Preliminär sammanställning av svensk spelmarknad 2015 - Lotteriinspektionen (2016).
[10] Baserat på årsredovisningar för Svenska Spel AB, ATG, Miljonlotteriet, Postkodlotteriet, Folkspel och Kombispel 2015. Antalet anställda i Svenska Spel och ATG exkluderar ombuden.
[11] Largest companies, ”Arbetsgivare i Sverige med flest anställda i hemlandet”, http://www.largestcompanies.se/topplistor/sverige/de-storsta-arbetsgivarna-i-landet (2016-10-16).

Figur 1. Total sysselsättning i den privata svenska onlinespelbranschen

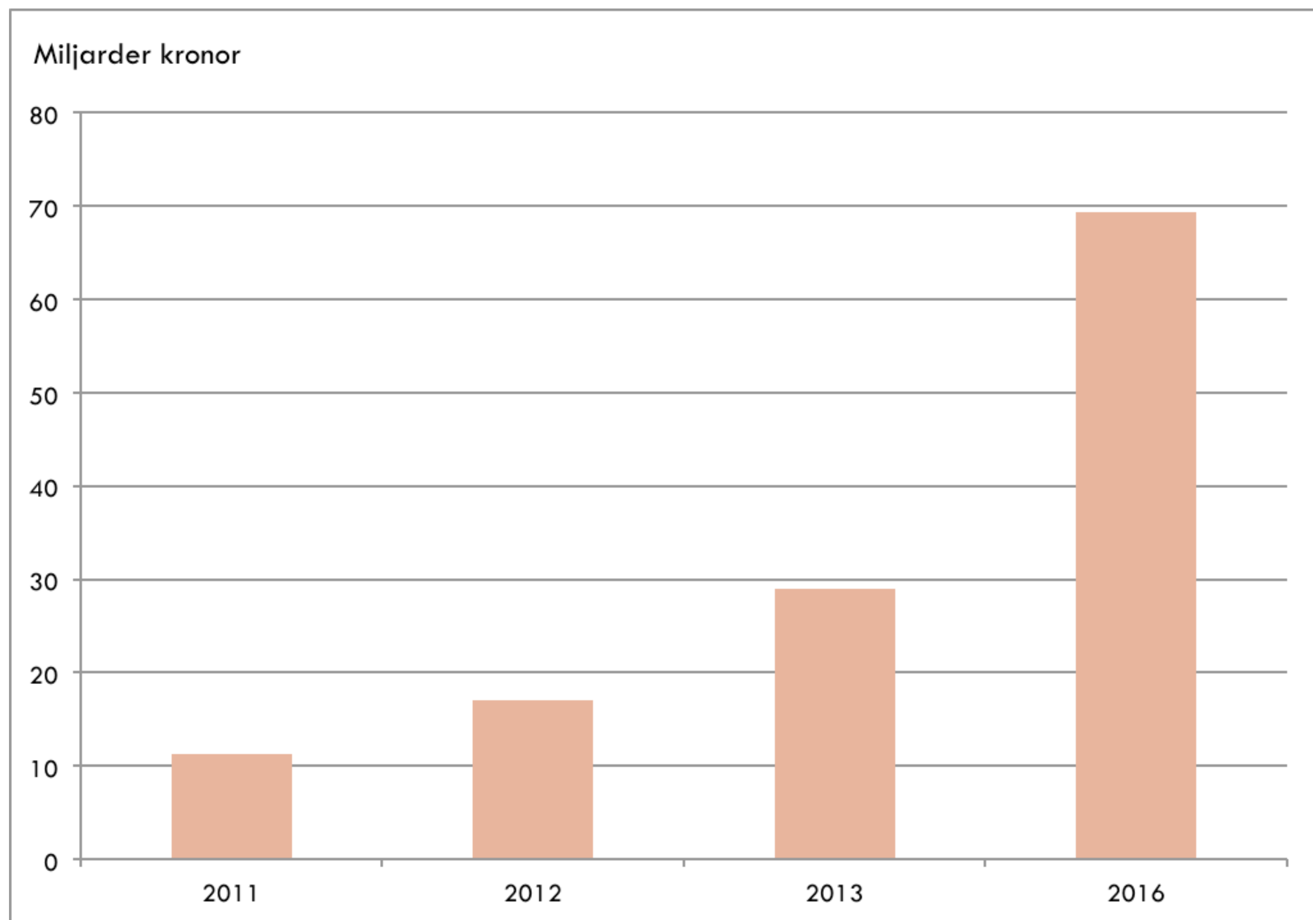


Noter: Baserat på årsredovisningar för 2015 från Evolution Gaming, Betsson, Unibet, NetEnt, Nyx Interactive, Kambi, Cherry, Leo Vegas, Nordic Leisure, Mr Green, Quickspin, Gaming Corps, AHA World, Come On Stockholm, Angler Gaming, Net Gaming Europe, Spiffx, Play Hippo, Bonnier Gaming, samt Jordahl (2011, 2012, 2014).

Idag är femton spelföretag börsnoterade i Sverige: AHA World, Angler Gaming, Betsson, Cherry, Evolution Gaming, Gaming Corps, Kambi, LeoVegas, Mr Green, NetEnt, Net Gaming Europe, Nordic Leisure, PlayHippo, Spiffx och Unibet. Tillsammans har de ett börsvärde på 69 miljarder kronor,[12] en kraftig ökning från 11 miljarder kronor 2011, 17 miljarder kronor 2012 och 29 miljarder kronor 2013 (se figur 2). Tillsammans är de börsnoterade svenska spelföretagen därmed värda mer än företag som Electrolux, ICA Gruppen eller Securitas, samt mer än Tele 2, Com Hem och MTG tillsammans.[13]

[12] Börsvärden inhämtade från Avanza.se 2016-09-21.
[13] Enligt börsvärden från Avanza.se 2016-10-16.

Figur 2. Marknadsvärde för spelföretag noterade i Sverige



Not: Börsvärden för 2016 avser den 21 september och företagen AHA World, Angler Gaming, Betsson, Cherry, Evolution Gaming, Gaming Corps, Kambi, LeoVegas, Mr Green, NetEnt, Net Gaming Europe, Nordic Leisure, PlayHippo, Spiffx och Unibet. Tidigare börsvärden kommer från Jordahl (2011, 2012, 2014).

ÄGARBILDEN

De svenska spelföretagen har ett relativt spritt ägande, och företagens grundare äger idag relativt små aktieposter. Bland stora ägare kan nämnas Per Hamberg, som äger 3,7 procent av Betsson och 6,3 procent av NetEnt, Rolf Lundström som äger 6,5 procent av NetEnt, Michael Knutsson som äger 4,8 procent av Betsson, och Anders Ström som äger 4,5 procent av Unibet. Bland spelföretagens stora aktieägare finns även svenska och utländska banker och fonder. Swedbank Robur Fonder äger 9,6 procent av Unibet och 7,7 procent av Betsson. Nordea äger 8 procent i Unibet. SEB Investment Management äger 4,6 procent i Unibet. Handelsbanken och Handelsbanken Fonder äger 3,5 procent i Betsson och 3,1 procent i NetEnt.[14]

Även AP-fonderna har investerat i de svenska spelföretagen. AP-fonderna har med AP2 i spetsen tillsammans investerat 2,3 miljarder kronor i Unibet. Därtill äger AP-fonderna aktier i ett flertal utländska spelbolag, bland annat i Playtech, Betfair och Ladbrokes. Totalt har AP-fonderna innehav i svenska och utländska spelbolag till ett värde av 3,8 miljarder kronor.[15] Institutionella ägare bidrar till en självreglering av branschen. AP-fonderna ställer krav på att spelföretagens verksamhet är seriös samt följer alla lagar och regler.

Tabell 1. AP-fondernas innehav i spelföretag, miljoner kronor

Fond	Betsson	Unibet	NetEnt	Övriga spelföretag[16]	Totalt
AP1	0	773	0	87	859
AP2	81	1 290	183	334	1 888
AP3	193	278	133	208	813
AP4	69	0	0	188	257
Totalt	**343**	**2 341**	**316**	**817**	**3 817**

Not: Innehav 2015-12-31

Källa: AP-fondernas årsredovisningar 2015

[14] Uppgifter om företagens ägare har hämtats från Avanza 2016-09-21, se till exempel https://www.avanza.se/aktier/om-bolaget.html/5482/betsson-b.

[15] Taget från AP-fondernas årsredovisningar 2015 – visar på innehav 2015-12-31

[16] Övriga spelföretag inkluderar Evolution Gaming, 888 Holdings, Betfair, bwin.party Digital Entertainment, Galaxy Entertainment, Ladbrokes, Las Vegas Sands, Paddy Power, Playtech, Sands China, Sega Sammy Holdings, William Hill, Wynn Resorts, Genting BHD, Genting Malaysia BHD, Genting Plantations BHD, Genting Singapore BHD, Kangwon Land, MGM Resorts International (HK och US), Melco Crown Entertainment, Penn National Gaming Inc, SJM Holdings och Boyd Gaming. AP6 som har en relativt liten portfölj av onoterade företag, redovisar inte några innehav i spelföretag. AP7 redovisar innehav på totalt 517,212 miljoner kronor i Galaxy Entertainment, Las Vegas Sands, MGM Mirage, SJM Holdings, Melco Crown Entertainment, Genting, Genting Malaysia, Genting Plantations, Genting Singapore, Kangwon Land, Sands China, Sega Sammy Holdings, William Hill och Wynn Resorts.

FRAMTIDA REGLERING

Framgångarna för de svenska onlinespelbolagen passar in i ett nationellt mönster. Sverige är unikt vad gäller att starta framgångsrika internetbolag. Sverige kommer på andra plats i Europa baserat på värdet av ländernas så kallade Unicorns, dvs. internetbolag med en värdering på över 1 miljard dollar.[17] Endast Storbritannien med 6 gånger större befolkning och 4 gånger högre BNP har internetbolag som är något högre värderade. I toppen av listan över Europas mest värdefulla internetbolag har fyra av de fem högst placerade företagen starka kopplingar till Sverige. Överst på listan tronar svenska Spotify, följt av svenskstartade Skype och tyska e-handelsbolaget Zalando med svenska Kinnevik som största ägare. På femte plats återfinns svenska King Digital, med notering på New York-börsen. Andra framgångsrika svenska tech- och internetbolag inkluderar Fingerprint Cards, samt flera spelbolag som NetEnt, Unibet och Betsson (se tabell 2). Framgångsförutsättningarna för internetbolagen och de svenska spelbolagen är i många fall desamma: stor entreprenörskapsanda kombinerad med goda kunskaper i informationsteknologi samt tillgång till välutbildad arbetskraft som kan omsätta affärsidéerna i nya tekniska lösningar. En skillnad finns dock i lönsamheten. Medan spelbranschen har växt fram under lönsamhet har flera av de andra internetbolagen under flera år varit så kallade förhoppningsbolag (som inte går med vinst). Spotify gjorde till exempel en förlust på 800 miljoner kronor år 2015.

Sverige ligger i framkant vid jämförelser av länders digitalisering och har inordnats bland de fem länder som kommit längst i detta hänseende.[18] Det här är dock ett försprång som utmanas från många håll. Bland annat bedriver både Sydkorea och Tyskland målinriktat politiskt arbete med näringslivets digitalisering. För de baltiska staterna öppnar sig möjligheten att passera andra länder när uttjänta system ersätts och kan digitaliseras från grunden.[19]

Sverige är jämfört med många andra länder även unikt vad gäller att inte särbehandla branscher, företag, organisationer eller individer. Det finns goda ekonomiska skäl till ett sådant förhållningssätt, eftersom det ger konkurrenskraftiga företag möjligheter att växa och utvecklas i takt med att samhället, tekniken och världen i övrigt förändras, utan att hindras av att staten dikterar villkoren för var tillväxten ska ske. I frånvaro av just sådan specialreglering har många av de internetbaserade teknikföretagen kunnat starta och växa i Sverige och utnyttja de konkurrensfördelar som Sverige har. Var företag förlägger verksamhet och huvudkontor är ett komplext beslut som innefattar mycket mer än olika länders skattesatser. Företag som startas i Sverige tenderar att stanna kvar i Sverige.

Den svenska spelmarknadsregleringen är i detta avseende ett avsteg från principen att inte särbehandla branscher eftersom svensk lagstiftning förbjuder privata företag att erbjuda onlinespel till svenska konsumenter.[20] Följden är att svenska spelbolag inte haft möjlighet att etablera hela sin

[17] GP Bullhound Research (2016).
[18] SOU 2014:13, kapitel 2.
[19] Blix (2016).
[20] Det finns undantag från detta vad gäller restaurangkasino.

verksamhet i Sverige utan tvingats utlokalisera delar av verksamheten till andra länder för att kunna erbjuda spel till svenska och utländska kunder.

Tabell 2. Exempel på framgångsrika svenskstartade tech- och internetbolag

Företag	Startår	Bransch	Produkt	Marknadsvärde (miljarder kronor)
Spotify[1]	2006	Musik	Musikströmning	76
Skype[1]	2003	Telekom	IP-telefoni	76
King[1]	2003	Spel	Candy Crush m.m.	50
Fingerprint Cards[2]	1997	IT-säkerhet	Biometrisk identifiering	28
Mojang[3]	2010	Spel	Minecraft	22
Avito[4]	2007	Handel	Marknadsplats för begagnade varor	20
Klarna[5]	2005	Finans	Betalningslösningar	19
Starbreeze[6]	1998	Spel	Payday m.m.	6
Paradox Interactive[6]	1999	Spel	Cities Skylines, Europa Universalis m.m.	5
iZettle[2]	2010	Finans	Betalningslösningar	4
True Software[6]	2009	Telekom	Identifierar telefonnummer	2
Internetspelbolag, företrädesvis B2C				
Unibet[7]	1997	Spel	Nätspel	17
Betsson[7]	2001	Spel	Nätspel	13
LeoVegas[7]	2012	Spel	Nätspel	3
Cherry[7]	1963	Spel	Nätkasino, nätlotter, restaurangkasino, samt spelutveckling	3
Mr Green[7]	2007	Spel	Nätspel	1
Internetspelbolag, företrädesvis B2B				
NetEnt[7]	1996	Spel	B2B nätkasino	18
Evolution Gaming[7]	2006	Spel	B2B live casino	10
Kambi[7]	2012	Spel	B2B sports betting	4

Not: Värdena gäller uppskattat marknadsvärde eller försäljningsvärde per [1] april 2016 (GP Bullhound Research 2016, s. 4 med dollarkursen 8,97 kr), [2] oktober 2016, [3] september 2014, [4] mars 2015, [5] augusti 2015, [6] februari 2015, [7] 21 oktober 2016.

Listan över svenska speloperatörer som delvis har tvingats ut ur landet är lång (se B2C-bolagen i tabell 2) och värdet på dessa bolag är över 37 miljarder kronor. Detta förhållande har i vissa sammanhang framställts som att företagen valt att etablera sig i skatteparadis och därmed kunnat undvika stora skattebetalningar.[21] En mer korrekt beskrivning är snarare att företagen inte haft möjlighet att etablera sig i Sverige och på grund av detta förlagt verksamheten i länder där så är möjligt. Ur ett sådant perspektiv kan det svenska etableringsförbudet mot privata onlinespelföretag grovt sägas ha kostat den svenska staten 880 miljoner kronor i spelskatteintäkter 2015 eller cirka 6,6 miljarder summerat sedan 2003.[22] De svenska onlinespelföretagens beslut att utlokalisera

[21] DI digital (2016) och ETC (2016).
[22] Baserat på en skattesats på 20 procent på de utländskt reglerade spelbolagens nettoomsättning i Sverige (dvs. företagens spelintäkter). De utländska reglerade spelbolagens intäkter från svenska konsumenter värderades 2015 till 4,4 miljarder kronor. Med en skattesats på 20 procent uppgår skatteförlusten till 880 miljoner kronor. Summeras samma beräkning för samtliga år mellan 2003 och 2015 fås 6,6 miljarder.

verksamheten till t.ex. Malta har i sin tur påverkat spelleverantörsbolagen (B2B-bolagen i tabell 2) att flytta delar av sin verksamhet utomlands för att komma närmare sina kunder.

- **Rekommendation:** En framtida omreglering av spelmarknaden bör beakta näringsperspektivet och spelföretagens beröringspunkter med andra svenska tech- och internetföretag.

Krav på tillstånd för underleverantörer kan få problematiska effekter

Förädlingskedjan av onlinespel är komplex, vilket innebär att ett betydande antal bolag kan vara inblandade när konsumenten spelar online. Speloperatören står till exempel för hemsidan och marknadsföringen, ett finansbolag kan stå för penningtransaktionerna och ett flertal spelutvecklingsbolag för spelen som erbjuds på hemsidan. Precis som andra internetbolag behöver spelbolagen verka i ett ekosystem vars delar är beroende av varandra.

Hur spelmarknadens förädlingskedja bör regleras har olika länder olika lösningar på. Danmark har exempelvis valt att enbart ställa krav på de företag som konsumenterna har kontakt med, dvs. speloperatörerna och att dessa måste ha tillstånd. Förväntningen är att speloperatören ansvarar för underleverantörerna som om verksamheten är deras egen. Storbritannien kräver istället att samtliga bolag som ingår i förädlingskedjan har tillstånd.[23] Den brittiska lösningen anses vara motiverad utifrån att säkerställa att spelen sker rättvist och under reglerade omständigheter. Den innebär dock att betydligt fler företag måste ha tillstånd för att bedriva spelverksamhet.

Om en svensk reglering utformas på liknande sätt som den brittiska kan detta få stor betydelse för både de svenska B2B-spelbolagen och andra internetföretag i deras roll som underleverantörer. För det första innebär tillståndsförfarandet merkostnader för underleverantörerna, jämfört med en dansk regleringslösning. För det andra kan underleverantörerna hamna i en situation där de levererar tjänster till speloperatörer såväl med som utan tillstånd att erbjuda spel i Sverige. Beroende på hur lagtexten formuleras kan de bli tvingade att välja vilka de vill fortsätta att leverera till. En sådan situation kan till exempel uppstå om lagstiftaren kräver att underleverantörerna inte får erbjuda sina tjänster till verksamheter som säljer spel till svenska konsumenter utan tillstånd. Om vissa av underleverantörernas kunder väljer att söka tillstånd medan andra fortsätter att sälja spel till svenska kunder från utlandet kan detta bli ett reellt dilemma. De svenska B2B-företagen som agerar som underleverantörer, och även andra internetföretag, kan förlora affärer, omsättning och utvecklingspotential oavsett hur de väljer och oberoende av var de är lokaliserade.

- **Rekommendation:** Ur ett näringspolitiskt perspektiv är den danska lösningen, med krav som endast riktas mot B2C-spelbolagen att föredra, eftersom den varken utsätter B2B-spelbolagen eller andra tech- och internetföretag för risken att förlora marknad.

[23] De företag som måste ha tillstånd regleras av vad som definieras ligga inom ”gambling software supply chain”. Samtliga företag som tillverkar, installerar och anpassar ”computer software for use in connection with remote gambling” måste ha tillstånd.

Stabilitet och förutsägbarhet är viktiga förutsättningar för spelnäringens framtida utveckling

Transparens, stabilitet, konkurrensneutralitet och rättssäkerhet är viktiga egenskaper hos en ny spelmarknadsreglering. Så skapas goda utvecklingsmöjligheter för företagen och spelbranschen som helhet. Spelföretagen kan under sådana villkor fokusera på den egna verksamheten och hur de ska investera långsiktigt för framtiden.

Ett regelverk som brister i dessa avseenden kan medföra att företagen tvingas lägga resurser på att bevaka eventuella regelförändringar som kan påverka deras tillväxt och lönsamhet på kort sikt. Ett skräckexempel på detta är när Rumänien 2010 öppnade sin onlinemarknad för konkurrens från privata spelbolag, men som på grund av för höga skattesatser och andra brister i regelverket misslyckades med att attrahera de stora spelbolagen. Under 2014 sänktes skatten och delar av regelverket gjordes om, vilket fick till följd att ett antal bolag sökte licens. Den rumänska staten var dock medveten om att de förlorat skatteintäkter. Efter att ha gett tillstånd till ett flertal speloperatörer krävde de därför vissa spelbolag på retroaktiva skatter sedan 2009. Detta gav bland annat upphov till en märklig situation där Bet365 betalde sina retroaktiva skatter, men förlorade tillståndet på grund av andra juridiska teknikaliteter. Ett sådant kortsiktigt och godtyckligt förhållningssätt skapar konflikter mellan staten och spelbolagen. Det försvårar också arbetet för myndigheterna och branschen att tillsammans lösa de problem som kan uppkomma efter det att regleringen är implementerad. Storbritannien har i detta avseende en föredömlig ramlagstiftning som är uppbyggt för att skapa ett ömsesidigt förtroende mellan bransch och myndigheter. Detta för att möjliggöra att myndigheter och företag tillsammans kan anpassa tillämpningen av reglerna vartefter förutsättningarna ändras. En stor fördel med en sådan ramlagstiftning är att spelnäringen inte behöver vänta på att lagen ska ändras genom riksdagsbeslut.

Ett annat exempel är att brister i regelverket kan tvinga in företagen i konflikter med myndigheter eller andra företag, till exempel på grund av att konkurrensvillkoren upplevs som snedvridande. I Danmark har spelföretagen lagt ned stora resurser för att reda ut de legala oklarheterna kring hur Danske Spil och dess två dotterföretag får marknadsföra sig. Detta skapade under lång tid en misstro mot de danska konkurrensvillkoren, med krav på förändringar av regelverket. Resultatet har varit en regelosäkerhet som påverkat branschen negativt samt att spelbolagen spenderat onödiga resurser på att lösa frågor som hade kunnat hanteras redan när en ny reglering togs fram.

- **Rekommendation:** Fokusera på att hitta ett långsiktigt hållbart regelverk som minimerar risken för större framtida revideringar. Detta skapar förutsättningar för företagen att fokusera på sin egen verksamhet och göra långsiktiga investeringar.

En ny spelmarknadsreglering kan omöjligen förutsäga alla konsekvenser och hantera alla problem som kan uppstå. Det måste därför finnas en acceptans från samtliga inblandade för att reglerna troligtvis behöver justeras efterhand vartefter nya utmaningar uppstår. En ny reglering bör dock vara så komplett som möjligt från start för att begränsa risken för större justeringar. För att minimera den politiska risken är det dessutom viktigt att det finns en bred parlamentarisk överenskommelse när en ny reglering beslutas i riksdagen. För de svenska politiska partierna innebär detta att de måste kompromissa på ett antal punkter där de har betydande

meningsskiljaktigheter och sedan hålla sig till denna överenskommelse efter riksdagsbeslut. Ett viktigt exempel är hur Svenska Spel ska hanteras i ett licenssystem: säljas, delas upp eller vara fortsatt statligt ägt. Här har de olika partierna helt olika ståndpunkter där Kristdemokraterna, Liberalerna och Moderaterna menar att Svenska Spel ska privatiseras, medan övriga partier menar att Svenska Spel ska vara kvar i statlig ägo, förutom Sverigedemokraterna som inte har tagit ställning i frågan. Det vore olyckligt för spelmarknadens stabilitet om den pågående Licensutredningen inte lägger fram ett slutgiltigt svar på hur Svenska Spel ska hanteras och om partierna framhärdar med olika linjer i frågan.

- **Rekommendation:** Oavsett vilka förslag Licensutredningen lägger fram kommer det politiska efterarbetet kräva betydande kompromisser. Politikerna behöver vara beredda på detta och inrikta arbetet därefter.

Framför allt bör, som den här rapporten illustrerar, näringsperspektivet tas på allvar i en ny spelreglering. Här finns två viktiga aspekter att beakta. För det första att de svenska onlinespelbolagen är exceptionellt framgångsrika. Det finns stora potentiella värden för Sverige om de ökar sin närvaro i landet. För det andra att onlinespelbolagen har mycket gemensamt med Sveriges lika exceptionellt framgångsrika tech- och internetbolag. Spelföretagen hör hemma i samma ekosystem som andra internetföretag och de två företagstyperna skulle kunna korsbefrukta varandra i större utsträckning än vad de gör idag.

REFERENSER

Blix, M., 2015. Digitalization and the economy – Challenges and opportunities.

DI Digital, 2016. Svenska nätkasinon gör skatteklipp i miljardklassen. 2016-03-29. http://digital.di.se/artikel/svenska-natkasinon-gor-skatteklipp-i-miljardklassen

ETC, 2016. Skattejackpot för svenska spelbolag. 2016-03-29. http://www.etc.se/inrikes/skattejackpot-svenska-spelbolag

GP Bullhound Research, 2016. European Unicorns 2016. Survival of the fittest.

H2 Gambling Capital, 2016. H2 Global Summary.

Jordahl, H., 2011. Sveriges digitala tillväxtbransch: Nya perspektiv på behovet av en omreglerad spelmarknad.

Jordahl, H., 2012. The Swedish gambling industry: Size, growth, and importance of a digital phenomenon.

Jordahl, H., 2014. Den svenska spelbranschen 2013: Fortsatt tillväxt för onlinebolagen.

Lotteriinspektionen, 2014a. Spelmarknadens utveckling i Sverige och internationellt 2013.

Lotteriinspektionen, 2014b. Redovisning av regeringsuppdrag – Omvärld. Diarienummer 14Li124.

Lotteriinspektion, 2015. Den svenska spelmarknaden i siffror 2014.

Lotteriinspektionen, 2016. Preliminär sammanställning av svensk spelmarknad 2015.

SOU 2014:13. En digital agenda i människans tjänst. Delbetänkande av Digitaliseringskommissionen.